

# **SKRIPSI**

## **ANALISIS *USABILITY* WEB PENJUALAN KONTEN DIGITAL MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION***

**(STUDY KASUS : STORE.STEAMPOWERED.COM)**

## ***USABILITY ANALYSIS OF DIGITAL CONTENT SALES WEB USING THE HEURISTIC EVALUATION METHOD***

***(CASE STUDY : STORE.STEAMPOWERED.COM)***



**DWI AHMAD PRASETYO**

**155610101**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AKAKOM  
YOGYAKARTA**

**2020**

**SKRIPSI**

**ANALISIS *USABILITY* WEB PENJUALAN KONTEN DIGITAL  
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION***

**(STUDY KASUS : *STORE.STEAMPOWERED.COM*)**

***USABILITY ANALYSIS OF DIGITAL CONTENT SALES WEB USING THE  
HEURISTIC EVALUATION METHOD***

**(CASE STUDY : *STORE.STEAMPOWERED.COM*)**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata  
satu (S1) Program Studi Sistem Informasi**

**Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer**

**AKAKOM**

**Yogyakarta**

**Disusun oleh**

**DWI AHMAD PRASETYO**

**155610101**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMAN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AKAKOM**

**YOGYAKARTA**

**2020**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS *USABILITY* WEB PENJUALAN KONTEN DIGITAL  
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

Telah dipersiapkan dan disusun oleh  
**DWI AHMAD PRASETYO**  
155610101

Telah dipertahankan Tim Penguji  
Pada Tanggal

Yogyakarta, 27 Februari 2020

Susunan Tim Penguji

Pembimbing/Penguji

Penguji

  
**Edi Faizal, S.T., M.Cs.**  
NIP/NPP.161267

  
**Pulut Suryati, S. Kom., M.Cs.**  
NIP/NPP.19780315 200501 2 002  
Anggota

  
**Emy Susanti, S. Kom., M.Cs.**  
NIP/NPP.19790303 2005 01 2001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal ..06.. MAR 2020

Ketua Program Studi Sistem Informasi

  
**Pulut Suryati, S. Kom., M.Cs.**  
NIP/NPP.19780315 200501 2 002

### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/keserjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang Pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 februari 2020



Dwi Ahmad Prasetyo

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT untuk kasih karunia dan berkat-Nya dalam kehidupan saya serta yang selalu memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segala kerendahan hati kupersembahkan lembaran-lembaran sederhana ini kepada :

1. Kedua orang tua saya yang tercinta. Bapak Muh.Alias Dan ibu paini yang telah memberikan dukungan, pengorbanan, motivasi, tujuan dan mengingatkan tanpa henti.
2. Bapak Edi Faizal, S.T., M.Cs. yang sudah membimbing dalam proses pengerjaan tugas akhir/skripsi.
3. Ibu Pulut Suryati, S. Kom., M.Cs. yang sudah membimbing dan mengarahkan selama masa kuliah di STMIK AKAKOM.
4. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini memberikan bimbingan dan pelajaran bukan sebatas materi kuliah tetapi sering memberikan nilai-nilai kehidupan dan semangat bagi kami mahasiswa/i.
5. Sahabat dan Teman Seperjuangan Adi Patria, Jul Rahmat, Rama, Isti Yudawati, Jamalludin, Ghani Ar-rauuf, Emanuel S, Erik Parwanto, Yadaniel, Rey, Randa Saputra, Sarino N, Laurenson S dan teman-teman baik di kampung atau yang dulu sama sama menempuh pendidikan bersama baik di SD/SMP/SMA/Kuliah yang sudah memberi motivasi selama menempuh perkuliahan, menjadi teman mengeluh dan bercanda.
6. Orang – orang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas semua yang kalian bagikan, semoga kalian diberikan kesuksesan.

## **MOTTO**

“Anda akan ditolak. Anda akan kalah. Anda akan diabaikan. Anda akan dibicarakan di belakang Anda. Anda akan malu. Anda ingin berhenti. Tetapi Anda akan belajar dan Anda akan terus berjalan. Sampai jawabannya adalah ya dan Anda sudah menang. Tersandung, tersandung, tersandung, bertahan, menang..”

*(Yes Theory)*

“Jangan pertaruhkan dunia dan hilangkan jiwamu, kebebasan lebih baik daripada perak atau emas.”

*(Bob Marley)*

"Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri."

*(Ibu Kartini)*

"Dia yang tidak cukup berani untuk mengambil resiko tidak akan menyelesaikan apa-apa dalam hidup”

*(Muhammad Ali)*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
KATA PENGANTAR .....	xviii
ABSTRAK INDONESIA .....	xx
ABSTRAK INGGRIS .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Ruang Lingkup.....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2. Landasan Teori.....	10
2.2.1 Usability .....	10
2.2.2 Heuristic Evalution.....	10
2.2.3 Uji Validitas .....	12

2.2.4	Uji Reliabilitas .....	14
2.2.5	Sampel .....	16
2.2.6	Skala Likert .....	11
2.2.7	Menganalisis Data Skala Likert .....	11
2.2.8	Analisis Data .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>19</b>
3.1.	Bahan/Data.....	19
3.2.	Peralatan Penelitian.....	19
3.3.	Pengumpulan Data .....	24
3.3.1.	Studi Literatur.....	24
3.3.2.	Observasi .....	24
3.3.3.	Kuesioner.....	25
3.3.4.	Sampel .....	25
3.3.5.	Instrumen Penelitian.....	26
3.4.	Analisis Perancangan .....	27
3.4.1.	Alur Penelitian.....	27
3.5.	Rancangan Kuisisioner .....	30
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>33</b>
4.1.	Karakteristik Responden .....	33
4.1.1.	Berdasarkan Usia.....	33
4.1.2.	Berdasarkan Pekerjaan .....	34
4.2.	Analisis Usability Berdasarkan Sepuluh Heuristik.....	35
4.2.1.	Visibilitas Status Sistem ( <i>Visibility of System Status</i> ).....	35
1.	Uji Validitas Dan Reliabilitas Pada Indikator Visibilitas Status Sistem ( <i>Visisbility Of System Status</i> ) Pada Web store.steampowered.com .....	35
2.	Visibilitas Status Sistem ( <i>Visibility Of System Status</i> Web store.steampowered.com menurut responden .....	36



3.	Tingkat Visibilitas Status Sistem (Visibility Of System Status store.steampowered.com .....	39
4.	Evaluasi Visibilitas Status Sistem (Visibility Of System Status store.steampowered.com .....	42
4.2.2.	Kecocokan Antara Sistem dan Pada Kenyataannya ( <i>match between system and the real world</i> ) .....	43
1.	Uji Validitas dan reliabilitas pada indikator kecocokan antara sistem dan pada kenyataannya ( <i>match between system and the real world</i> ) pada web store.steampowered.com.....	43
2.	Visibilitas status sistem ( <i>match between system and the real world</i> ) store.steampowered.commenurut responden.....	45
3.	Tingkat status sistem ( <i>match between system and the real world</i> ) store.steampowered.commenurut responden.....	47
4.	evaluasi status sistem ( <i>match between system and the real world</i> ) store.steampowered.commenurut responden.....	51
4.2.3.	Kontrol dan Kebebasan Pengguna ( <i>user control and freedom</i> ).....	52
1.	Uji validitas dan reliabilitas pada indikator kontrol dan kebebasan pengguna ( <i>user control and freedom</i> ) web store.steampowered.com .....	52
2.	Visibilitas status sistem ( <i>user control and freedom</i> ) web store.steampowered.com menurut responden.....	54
3.	Tingkat kontrol dan kebebasan pengguna ( <i>user control and freedom</i> ) pada web store.steampowered.com.....	56
4.	Evaluasi kontrol dan kebebasan pengguna ( <i>user control and freedom</i> ) pada web store.steampowered.com.....	60
4.2.4.	Konsistensi dan Standar ( <i>consistency and standards</i> ) .....	61
1.	Uji validitas dan reliabilitas pada indikator konsistensi dan standar ( <i>consistency and standards</i> ) web store.steampowered.com .....	61

2.	Visibilitas status sistem ( <i>consistency and standards</i> ) web store.steampowered.com m menurut responden .....	63
3.	Tingkat konsistensi dan standar ( <i>consistency and standards</i> ) pada web store.steampowered.com .....	66
4.	Evaluasi konsistensi dan standar ( <i>consistency and standards</i> ) pada web store.steampowered.com .....	70
4.2.5.	Pencegahan Kesalahan ( <i>error prevention</i> ) .....	71
1.	Uji Validitas dan reliabilitas pada indikator pencegahan kesalahan ( <i>error prevention</i> ) pada web store.steampowered.com .....	71
2.	Visibilitas status sistem ( <i>error prevention</i> ) pada web store.steampowered.com menurut responden.....	73
3.	Tingkat pencegahan kesalahan ( <i>error prevention</i> ) web store.steampowered.com .....	75
4.	Evaluasi pencegahan kesalahan ( <i>error prevention</i> ) web store.steampowered.com .....	79
4.2.6.	Penemuan Kembali ( <i>recognition rather than recall</i> ) .....	80
1.	Uji validitas dan reliabilitas pada indikator penemuan kembali ( <i>recognition rather than recall</i> ) pada web store.steampowered.com .....	80
2.	Visibilitas status sistem ( <i>recognition rather than recall</i> ) web store.steampowered.com menurut responden.....	82
3.	Tingkat penemuan kembali ( <i>recognition rather than recall</i> ) pada web store.steampowered.com .....	84
4.	Evaluasi penemuan kembali ( <i>recognition rather than recall</i> ) pada web store.steampowered.com .....	88
4.2.7.	Fleksibilitas dan Efisiensi Penggunaan ( <i>flexibility and efficiency of use</i> ) .....	89
1.	Uji validitas dan reliabilitas pada indikator fleksibilitas dan efisiensi penggunaan ( <i>flexibility and efficiency of use</i> ) pada web store.steampowered.com .....	89

2.	Visibilitas status sistem ( <i>flexibility and efficiency of use</i> ) pada web store.steampowered.com menurut responden .....	91
3.	Tingkat fleksibilitas dan efisiensi penggunaan ( <i>flexibility and efficiency of use</i> ) pada web store.steampowered.com .....	93
4.	Evaluasi fleksibilitas dan efisiensi penggunaan ( <i>flexibility and efficiency of use</i> ) pada web store.steampowered.com .....	97
4.2.8.	Desain Estetika dan Minimalis ( <i>aesthetic and minimalist Design</i> ) .....	98
1.	Uji Validitas dan reliabilitas pada indikator desain estetika dan minimalis ( <i>aesthetic and minimalist design</i> ) pada web store.steampowered.com .....	98
2.	Visibilitas status sistem ( <i>aesthetic and minimalist design</i> ) store.steampowered.com menurut responden.....	100
3.	Tingkat desain estetika dan minimalis ( <i>aesthetic and minimalist design</i> ) pada web store.steampowered.com .....	103
4.	Evaluasi desain estetika dan minimalis ( <i>aesthetic and minimalist design</i> ) pada web store.steampowered.com .....	108
4.2.9.	Bantuan Pengguna Mengenali, Mendiagnosis, dan Memulihkan dari Kesalahan ( <i>help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> ) .....	109
1.	Uji Validitas dan reliabilitas pada indikator bantuan pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan ( <i>help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> ) pada web store.steampowered.com .....	109
2.	Visibilitas status sistem( <i>help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> ) pada web store.steampowered.com menurut responden .....	110
3.	Tingkat bantuan pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan ( <i>help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> ) pada web store.steampowered.com .....	113

4.	Evaluasi bantuan pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan ( <i>help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> ) pada web store.steampowered.com .....	118
4.2.10.	Bantuan dan Dokumentasi ( <i>help and documentation</i> ) .....	119
1.	Uji validitas dan reliabilitas pada indikator bantuan dan dokumentasi ( <i>help and documentation</i> ) pada web store.steampowered.com .....	119
2.	Visibilitas status sistem ( <i>help and documentation</i> ) web store.steampowered.com menurut responden.....	120
3.	Tingkat bantuan dan dokumentasi ( <i>help and documentation</i> ) pada web store.steampowered.com .....	123
4.	Evaluasi bantuan dan dokumentasi ( <i>help and documentation</i> ) pada web store.steampowered.com .....	127
4.2.11.	Hasil Tingkat <i>Usability</i> di Web store.steampowered.com Berdasarkan 10 Indikator Heuristic Evaluation .....	128
4.2.12.	Hasil Tingkat <i>Usability</i> web store.steampowered.com berdasarkan usia dari 10 Indikator <i>Heuristic Evaluation</i> .....	131
4.2.13.	Hasil Tingkat <i>Usability</i> web store.steampowered.com berdasarkan pekerjaan dari 10 Indikator <i>Heuristic Evaluation</i> .....	132
BAB V PENUTUP.....		134
5.1.	Kesimpulan.....	134
5.2.	Saran .....	135
DAFTAR PUSTAKA .....		137
LAMPIRAN		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur penelitian .....	27
Gambar 4.1 Responden Berdasarkan Usia .....	34
Gambar 4.2 Responden Berdasarkan Pekerjaan .....	34
Gambar 4.3 Hasil Uji Validitas <i>Visibility of System Status</i> .....	35
Gambar 4.4 Hasil Uji Reliabilitas <i>Visibility of System Status</i> .....	36
Gambar 4.5 Presentase responden yang setuju <i>Visibility of System Status</i> ..	38
Gambar 4.6 Tampilan Menu dan Sub Menu navigasi di web store.steampowered.com .....	43
Gambar 4.7 Hasil Uji Validitas <i>Match Between System and The Real world</i> .....	44
Gambar 4.8 Hasil Uji Reliabilitas <i>Match Between System and The Real World</i> .....	45
Gambar 4.9 Presentase responden yang setuju <i>Match Between System and The Real World</i> .....	47
Gambar 4.10 Tampilan Navigasi di web store.steampowered.com .....	52
Gambar 4.11 Hasil Uji Validitas <i>User Control and Freedom</i> .....	53
Gambar 4.12 Hasil Uji Reliabilitas Validitas <i>User Control and Freedom</i> ..	54
Gambar 4.13 Persentase responden yang setuju <i>User Control and Freedom</i> .....	56
Gambar 4.14 Tampilan keranjang belanja store.steampowered.com .....	61
Gambar 4.15 Hasil Uji Validitas <i>Consistency and Standards</i> .....	61
Gambar 4.16 Uji Reliabilitas <i>Consistency and Standards</i> .....	62
Gambar 4.17 Persentase responden yang setuju pada <i>consistency and stan8ards</i> .....	66
Gambar 4.18 Tampilan Header, footer dan Menu Navigasi .....	71
Gambar 4.19 Hasil Uji Validitas <i>Error Prevention</i> .....	72

Gambar 4.20 Hasil Uji Reliabilitas <i>Error Prevention</i> .....	73
Gambar 4.21 Persentase responden yang setuju pada <i>Error Prevention</i> .....	75
Gambar 4.22 Pesan Kesalahan di bagian login dan di bagian mendaftar.....	80
Gambar 4.23 Hasil Uji Validitas <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	81
Gambar 4.24 Hasil Uji Reliabilitas <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	82
Gambar 4.25 Persentase responden yang setuju pada <i>recognition rather than recall</i> .....	84
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Menu dan Saran pencarian di web store.steampowered.com.....	89
Gambar 4.27 Hasil Uji Validitas <i>Visibility of System Status</i> .....	90
Gambar 4.48 Hasil Uji Reliabilitas <i>Visibility of System Status</i> .....	91
Gambar 4.29 Persentase responden yang setuju pada <i>flexibility and efficiency of use</i> .....	93
Gambar 4.30 Tampilan Konten digital yang di jual .....	98
Gambar 4.31 Hasil Uji Validitas <i>Visibility of System Status</i> .....	99
Gambar 4.32 Hasil Uji Reliabilitas <i>Consistency and Standards</i> .....	100
Gambar 4.33 Persentase responden yang setuju pada <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> .....	103
Gambar 4.34 Tampilan Home web store.steampowered.com.....	108
Gambar 4.35 Hasil Uji Validitas <i>help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> .....	109
Gambar 4.36 Hasil Uji Reliabilitas <i>help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> .....	110
Gambar 4.37 Persentase responden yang setuju pada <i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors</i> .....	113
Gambar 4.38 Tampilan informasi pesan kesalahan saat login pada web store.steampowered.com.....	118
Gambar 4.49 Hasil Uji Validitas <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	119
Gambar 4.40 Hasil Uji Reliabilitas <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	120

Gambar 4.41 Persentase responden yang setuju pada <i>Help and Documentation</i> .....	122
Gambar 4.42 menu bantuan pada web store.steampowered.com .....	127
Gambar 4.43 Tingkat <i>Usability</i> di web store.steampowered.com.....	128
Gambar 4.44 Tingkat <i>Usability</i> berdasarkan usia.....	132
Gambar 4.45 Tingkat <i>Usability</i> berdasarkan pekerjaan .....	133

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian yang sudah ada.....	8
Tabel 2.2 Penafsiran hasil perhitungan jawaban kuesioner.....	22
Tabel 3.1 Rancangan Kuesioner .....	30
Tabel 4.1 Visibilitas Status Sistem ( <i>Visibility Of System Status</i> ) menurut jawaban responden .....	37
Tabel 4.2 Visibilitas Status Sistem ( <i>Visibility Of System Status</i> ) berdasarkan usia.....	39
Tabel 4.3 Visibilitas Status Sistem ( <i>Visibility Of System Status</i> ) berdasarkan pekerjaan.....	41
Tabel 4.4 Tingkat Visibilitas Status Sistem ( <i>Visibility Of System Status</i> ) pada web store.steampowered.com .....	42
Tabel 4.5 <i>Match Between System and The Real World</i> web store.steampowered.com menurut jawaban responden.....	45
Tabel 4.6 Tingkat Kecocokan Antara Sistem dan Pada Kenyataan ( <i>Match Between System and The Real World</i> ) Berdasarkan Usia .....	48
Tabel 4.7 Tingkat Kecocokan Antara Sistem dan Pada Kenyataan ( <i>Match Between System and The Real World</i> ) Berdasarkan Pekerjaan.....	50
Tabel 4.8 Tingkat <i>Match Between System and The Real World</i> di web store.steampowered.com.....	51
Tabel 4.9 <i>User Control and Freedom</i> web store.steampowered.com menurut jawaban responden .....	54
Tabel 4.10 Tingkat Kontrol dan Kebebasan Pengguna ( <i>User Control and Freedom</i> ) Berdasarkan Usia .....	57
Tabel 4.11 Tingkat Kontrol dan Kebebasan Pengguna ( <i>User Control and Freedom</i> ) Berdasarkan Pekerjaan pengguna .....	59
Tabel 4.12 Tingkat <i>User Control and Freedom</i> pada web store.steampowered.com.....	60



Tabel 4.13 <i>Consistency and Standards</i> store.steampowered.com	
Menurut Jawaban Responden .....	63
Tabel 4.14 Tingkat Konsistensi dan Standar ( <i>consistency and standards</i> ) berdasarkan usia.....	67
Tabel 4.15 Tingkat Konsistensi dan Standar ( <i>Consistency and Standart</i> ) Berdasarkan Pekerjaan.....	69
Tabel 4.16 Tingkat Usability Heuristik <i>Consistency and Standards</i> pada web store.steampowered.com .....	70
Tabel 4.17 <i>Error prevention</i> web store.steampowered.com menurut jawaban responden.....	73
Tabel 4.18 Tingkat Pencegahan Kesalahan ( <i>Error Prevetion</i> ) Berdasarkan Usia .....	76
Tabel 4.29 Tingkat Pencegahan Kesalahan ( <i>Error Prevetion</i> ) Berdasarkan Pekerjaan.....	78
Tabel 4.20 TingkatUsability Heuristik <i>error prevention</i> pada web store.steampowered.com.....	79
Tabel 4.21 <i>Recognition rather than recall</i> web store.steampowered.com Menurut Jawaban Responden .....	82
Tabel 4.22 Tingkat Penemuan Kembali ( <i>Recognition Rather than recall</i> ) berdasarkan usia .....	85
Tabel 4.23 Tingkat Penemuan Kembali ( <i>Recognition Rather Than Recall</i> ) Berdasarkan Pekerjaan .....	87
Tabel 4.24 Tingkat <i>recognition rather than recall</i> pada web store.steampowered.com.....	88
Tabel 4.25 <i>flexibility and efficiency of use</i> Menurut Jawaban Responden ...	91
Tabel 4.26Tingkat Fleksibilitas dan Efisiensi Penggunaan ( <i>Flexibility and efficiency of use</i> ) Berdasarkan Usia .....	94
Tabel 4.27 Tingkat Fleksibilitas dan Efisiensi Penggunaan ( <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i> ) Berdasarkan Pekerjaan .....	96
Tabel 4.28 Tingkat <i>flexibility and efficiency of use</i> di web store.steampowered.com.....	97

Tabel 4.29 <i>aesthetic and minimalist design</i> Menurut Jawaban Responden.....	100
Tabel 4.30 Desain Estetika dan Minimalis( <i>Aesthetic and minimalist design</i> ) Berdasarkan Usia .....	104
Tabel 4.31 Tingkat Desain Estetika dan Minimalis Berdasarkan Pekerjaan.....	106
Tabel 4.32 Tingkat Usability Heuristik <i>aesthetic and minimalist design</i> di web store.steampowered.com .....	107
Tabel 4.33 <i>help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> Menurut Jawaban Responden .....	111
Tabel 4.34 Tingkat Bantuan Pengguna Mengenali, Mendiagnosis, dan Memulihkan dari Kesalahan Berdasarkan Usia.....	114
Tabel 4.35 Tingkat Bantuan Pengguna Mengenali, Mendiagnosis, dan Memulihkan Dari Kesalahan Berdasarkan Pekerjaan .....	116
Tabel 4.36 Tingkat <i>help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> pada web store.steampowered.com.....	117
Tabel 4.37 <i>help and documentation</i> Menurut Jawaban Responden .....	121
Tabel 4.38 Tingkat Bantuan dan Dokumentasi Berdasarkan Usia.....	123
Tabel 4.39 Tingkat Bantuan dan Dokumentasi Berdasarkan Pekerjaan.....	125
Tabel 4.40 Tingkat Usability Heuristik <i>Help and documentation</i> pada web store.steampowered.com .....	126
Tabel 4.41 Rata-rata Usability Heuristik 10 Indikator <i>Heuristic Evaluation</i> pada web store.steampowered.com .....	130

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kehadiran ALLAH SWT yangtelah memberi rahmat dan hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang menjadi salah satu syarat program studi sistem informasi Strata-1 STMIK AKAKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah banyak memberikan bantuan, nasehat, bimbingan, motivasi dan dukungan. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga khususnya kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Sistem Informasi STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Edi Faizal, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Kedua orang tua saya dan kakak terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, dukungan, motivasi dan doanya selama ini.
5. Sahabat dan teman seperjuangan angkatan 2015 khususnya Adi Patria, Ghani Arrauf, Ahmad Shidiq, Emanuel S, Erik Parwanto, Jul Rahmat, Yadeniel, Rey Joko, Sarino N, Laurenson S dan masih banyak lagi yang belum saya sebutkan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karna itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menyempurnakan penulisan ini sehingga dapat bermanfaat dan berguna untuk pengembang ilmu pengetahuan. Amin.

Yogyakarta, Maret 2020

Dwi Ahmad Prasetyo

## ABSTRAK

Steam merupakan *platform* distribusi digital yang dibuat oleh Valve Corporation, yang menawarkan layanan permainan video multipemain, manajemen hak digital, jejaring sosial, dan *streaming* video. Steam menyediakan fitur instalasi dan pengikinan otomatis permainan video, fitur komunitas seperti daftar teman dan *group*, dan kemampuan chat suara. Pada awalnya *Steam* hanya tersedia pada sistem operasi *Microsoft Windows*, tetapi saat ini sudah ada versi *OS X* dan *Linux*, yang dapat di akses melalui web dan aplikasi steam. Untuk melihat tingkat *usability* pada web store.steampowered.com menggunakan 10 indikator yang terdapat di dalam metode *Heuristic Evaluation*.

Penelitian ini menggunakan kuisioner sebagai alat untuk mengumpulkan data yang disebarkan ke *grup Steam indonesia* dengan jumlah 22 pernyataan, dengan 23 responden berusia 15 - 20 tahun, 46 responden berusia 21 - 25 tahun, 22 responden berusia 26 - 30 tahun, 6 responden berusia 31 - 35 tahun, 3 responden berusia 36 – 40 tahun,

Berdasarkan hasil pengujian *usability* di web store.steampowered.com dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* diperoleh nilai 75,35 % yang dapat dikatakan bahwa web store.steampowered.com sudah dapat membantu pengguna pada saat menjalankan website tersebut. Nilai tersebut diperoleh dari menghitung rata – rata dari nilai yang ada pada setiap indikator yang dimiliki oleh *Heuristic Evaluation*.

*Kata Kunci : Evaluasi, Heuristik, Situs Web, Usabilitas*

## ABSTRACT

*Steam is a digital distribution platform created by Valve Corporation, which offers multi-player video game services, digital rights management, social networking, and video streaming. Steam provides automatic video game installation and installation features, community features such as friends and group lists, and voice chat capabilities. At first Steam was only available on Microsoft Windows operating systems, but now there are versions of OS X and Linux, which can be accessed via the web and the Steam application. To see the level of usability on the web store.steampowered.com use 10 indicators contained in the Heuristic Evaluation method.*

*This study uses a questionnaire as a tool to collect data distributed to the Steam Indonesia group with a total of 22 statements, with 23 respondents aged 15-20 years, 46 respondents aged 21-25 years, 22 respondents aged 26-30 years, 6 respondents aged 31 - 35 years old, 3 respondents aged 36-40 years,*

*Based on the results of usability testing on the web store.steampowered.com using the Heuristic Evaluation method, a value of 75.35% can be obtained which can be said that the web store.steampowered.com can help users when running the website. This value is obtained from calculating the average of the values available for each indicator held by the Heuristic Evaluation.*

*Keywords: Evaluation, Heuristics, Website, Usability*